

**PENINGKATAN KEAKTIFAN PEMBELAJARAN
MATEMATIKA METODE PERMAINAN
KARTU BILANGAN KELAS II SDN 15
BENTARAT, BENGKAYANG**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

**ABDUL MUIN
NIM : F34209550**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKA DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNG PURA
PONTIANAK
2012**

**PENINGKATAN KEAKTIFAN PEMBELAJARAN
MATEMATIKA METODE PERMAINAN
KARTU BILANGAN KELAS II SDN 15
BENTARAT, BENGKAYANG**

ABDUL MUIN
NIM : F34209550

Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. ABDUSSAMAD, M.Pd
NIP. 19570503 198603 1 004

Drs. SUGIYONO, M.Si
NIP. 19550702 198203 1 001

Disahkan,

Dekan

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

Dr. ASWANDI
NIP 19580513 198003 1 002

Drs. H. MARIDJO ABDUL HASJMY, M.Si
NIP. 19550702 198203 1 001

PENINGKATAN KEAKTIFAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA METODE PERMAINAN KARTU BILANGAN KELAS II SDN 15 BENTARAT, BENGKAYANG

ABDUL MUIN, Abdussamad, Sugiyono
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.

Abstrak: Peningkatan keaktifan pembelajaran matematika metode permainan kartu bilangan kelas II SDN 15 Bentarat, Bengkayang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan pembelajaran matematika kelas II SDN 15 Bentarat, Bengkayang metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas II sebanyak 17 orang siswa terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 5 orang siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode permainan kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tercermin dari nilai rata-rata pada siklus I sebesar 56,18 dan pada siklus II meningkat menjadi 62,65 yang berarti adanya peningkatan sebesar 6,47. Hal ini berarti pembelajaran matematika dengan metode permainan kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 15 Bentarat, Bengkayang

Kata Kunci: Keaktifan Pembelajaran, Permainan Kartu Bilangan , Penelitian Tindakan Kelas.

Abstrack: The improvement of class activity involvement in mathematics using numeric cards game to the second grade students of SDN 15 Bentarat, Bengkayang. This research was conducted to find out whether the Improvement of student class activity involvement through numeric cards in mathematics occurred or not to the second grade student of SDN 15 Bentarat, Bengkayang. The method used was descriptive through the Classroom Action Research (CAR). The subject of the research was 17 second grade students. The consist of 12 male students and five female student. The research findiugs show that the implementation of numeric cards game could improve student actievment. The improvement reflected from the average score achieved in cycle I with 56,18 points that improved to 62,65 points in cycle II. Which mean that there is 6,47 points of improvement. This result show that mathematics learning through numeric cards game could improve the achievement of the second grade student of Bentarat bengkayang.

Key Word: Class Activity Involvement, Numeric Card Game, Classroom Action Research.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan dasar bagi penerapan konsep matematika pada jenjang pendidikan berikutnya. Konsekwensinya dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar harus mampu menata dan meletakkan dasar penataan siswa yang dapat membantu memperjelas penyelesaian permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan kemampuan berkomunikasi dengan bilangan dan simbol-simbol serta lebih mengembangkan sikap logis, kritis, cermat, disiplin, optimal, dan menghargai matematika.

Untuk membantu proses pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran diperlukan adanya metode-metode pembelajaran yang bisa menunjang kegiatan pembelajaran apabila tidak ada variasi dan inovasi, maka akan membuat siswa merasa jauh dalam menerima pembelajaran. Oleh karena itu, sangat diperlukan model pembelajaran yang bervariasi, yang tidak berpusat dan didominasi oleh guru saja, sebab pembelajaran matematika memerlukan kreatifitas siswa dalam menyelesaikan suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti sekaligus sebagai guru kelas II SDN 15 Bentarat, Bengkayang, bahwa masih dominan menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran kurang bervariasi, sehingga berakibat siswa pasif dan tidak termotivasi selama pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat merupakan salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui metode permainan kartu bilangan dalam pembelajaran matematika kelas II SDN 15 Bentarat, Bengkayang.

Keadaan menunjukkan bahwa pada umumnya pembelajaran masih didominasi oleh guru, yang menyebabkan hasil belajar siswa kelas II SDN 15 Bentarat, Bengkayang belum mencapai standar nilai yang diharapkan (KKM 60). Kondisi ini memerlukan suatu perubahan dalam proses pembelajaran matematika. Salah satu pemberian tindakan yang tepat untuk diterapkan adalah metode permainan kartu bilangan. Dengan penerapan metode kartu bilangan diharapkan dapat terjadi peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pembelajaran matematika pada materi pembelajaran pengurutan bilangan di kelas II SDN 15 Bentarat, Bengkayang.

Permainan dalam matematika menurut Dienes (dalam Aisyah, 2007:4-8) mengatakan, permainan merupakan metode pembelajaran yang menuntut kerjasama siswa dan saling ketergantungan dalam struktur, tugas, tujuan dan hadiah. Strategi metode permainan ini adalah menempatkan siswa dalam bentuk tim belajar dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Dalam tim tersebut ada tanggungjawab bersama, jadi setiap anggota tim saling membantu untuk menutupi kekurangan sehingga terjalin hubungan yang positif.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “peningkatan keaktifan pembelajaran matematika metode permainan kartu bilangan kelas II SDN 15 Bentarat, Bengkayang”.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk meningkatkan proses belajar siswa kelas II SDN 15 Bentarat, Bengkayang tentang urutan bilangan dari yang terkecil terbesar dan sebaliknya dengan menerapkan metode permainan

permainan kartu bilangan (2) Untuk mengembangkan model permainan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas II SDN 15 Bentarat, Bengkulu.

Kata matematika berasal dari bahasa Yunani kuno (mathema), yang berarti pengkajian, pembelajaran, ilmu yang ruang lingkupnya menyempit, dan arti teknisnya menjadi "Pengkajian matematika". Bahkan demikian juga pada jaman kuno, kata sifatnya adalah (mathematikos), berkaitan dengan pengkajian atau tekun belajar.

Menurut Bruner (dalam Nyimas Aisyah, 2007) menyatakan belajar matematika adalah belajar mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam konsep yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur matematika itu.

Pembelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan kerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, menurut kurikulum 2006 (dalam Aisyah, 2007:2-1) bertujuan antara lain agar siswa memiliki kemampuan menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan pernyataan matematika pada dasarnya sangat abstrak tersebut menjadi konkrit.

Media permainan kartu bilangan adalah alat perantara yang digunakan dalam permainan dengan menggunakan kertas yang dibentuk sesuai dengan keperluan terdiri dari kumpulan beberapa angka yang mengandung makna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan jenisnya media dapat dibedakan atas (1) Media audiotif, media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja (2) Media visual, media yang hanya mengandalkan indra penglihatan (3) Media audiovisual, media yang mempunyai suara dan unsur gambar.

Manfaat media dalam pembelajaran. Menurut Karso (dalam Ruseffendi, 1992:139) mengemukakan beberapa manfaat dari penggunaan media dalam pengajaran matematika yaitu (1) Menarik minat sehingga anak akan lebih senang, terangsang dan bersikap terhadap pembelajaran matematika (2) Dengan disajikan konsep abstrak kedalam bentuk konkrit, anak lebih mudah memahami dan mengerti.

METODE

Suatu metode dalam penelitian sangat diperlukan karena dengan metode dapat memecahkan masalah serta tujuan yang ingin di capai dalam suatu penelitian. Oleh karena itu, dalam suatu penelitian harus mengikuti dan memilih metode yang tepat berdasarkan aturan tertentu untuk mencapai hasil yang optimal. Menurut Bakker (1996:10), metode adalah cara bertindak menurut sistem aturan tertentu, maksud metode ialah supaya kegiatan praktis terlaksana secara rasional dan terarah agar mencapai tujuan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, menurut Hadari Nawawi (2005:63), metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain). Penggunaan metode deskriptif dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan-pertimbangan bahwa peneliti akan mengungkapkan semua gejala-gejala yang dihadapi pada saat penelitian ini dilakukan.

Dalam penelitian ini bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Ari Kunto (dalam Iskandar, 2009:20) "Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.

Sumber data dalam pelaksanaan penelitian ini adalah kelas II SDN 15 Bentarat, Bengkayang pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013 sedangkan subjeknya adalah siswa kelas II SDN 15 Bentarat, Bengkayang yang berjumlah 17 orang siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan dan satu orang guru peneliti.

Teknis pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, yaitu pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat sebagai guru kolaborator untuk mencatat gejala-gejala yang terjadi pada guru dan siswa pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan panduan yang telah dibuat.

Alat pengumpul data yang digunakan adalah lembar observasi yang digunakan untuk menilai proses pembelajaran yang memuat indikator-indikator yang diamati dalam pembelajaran permainan kartu bilangan.

Agar alat pengumpul data dapat digunakan sebagai alat pengumpul data, maka diperlukan analisa data dengan melalui lembar observasi yaitu melakukan eduksi, paparan dan menggunakan perhitungan persentase :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah indikator yang tampak}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Aspek yang ingin ditingkatkan pada penelitian ini adalah keaktifan siswa atau aktivitas belajar, maka perlu indikator-indikator untuk mengukur keberhasilan aspek yang ditingkatkan tersebut. Indikator untuk mengukur keberhasilan aspek yang akan ditingkatkan adalah : (1) Siswa yang terlibat aktif bertanya (2) Siswa yang aktif dalam menjawab pertanyaan (3) Siswa yang aktif dalam mengemukakan pendapat (4) Siswa yang aktif dalam melaksanakan tugas.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, untuk mengetahui tingkat keaktifan pembelajaran matematika metode permainan kartu bilangan kelas II SDN 15 Bentarat, Bengkayang pada siklus I dan siklus II tergambar melalui table berikut ini :

Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Jumlah Siswa	Aspek Yang Diamati			
			Bertanya	Menjawab Pertanyaan	Mengemukakan Pendapat	Melaksanakan Tugas
1.	Siklus I	17	7 siswa 41,4%	5 siswa 29,4%	3 siswa 17,6 %	14 siswa 82,4 %
2.	Siklus II	17	8 siswa 47%	6 siswa 35,3 %	4 siswa 23,5 %	16 siswa 94,1 %

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa : (1) Aktivitas siswa pada siklus I yang bertanya sebanyak 7 orang atau 41,4%, pada siklus II meningkat menjadi 8 orang atau 47%, jadi mengalami peningkatan sebesar 5,8%. (2) Aktivitas siswa yang menjawab pertanyaan pada siklus I sebanyak 5 orang atau 29,4% dan pada siklus II meningkat menjadi 6 orang atau 35,3% jadi peningkatannya sebesar 5,9% (3) Aktivitas siswa pada siklus I yang mengeluarkan pendapat 3 orang atau 17,6% dan pada siklus II meningkat menjadi 4 orang atau 23,5% jadi mengalami peningkatan sebesar 5,9% (4) Sedangkan aktivitas siswa yang melaksanakan tugas pada siklus I sebanyak 14 orang atau 82,4% dan pada siklus II menjadi 16 orang atau 94,1% mengalami peningkatan sebesar 11,7%

Untuk nilai rata-rata ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan yang berarti dalam setiap siklus. Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 56,18% dan pada siklus II meningkat menjadi 62,65 jadi mengalami peningkatan sebesar 6,47.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti paparkan di atas, maka “Hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dapat ditingkatkan melalui metode permainan kartu bilangan kelas II SDN 15 Bentarat, Bengkayang”

KESIMPURAN

Dari hasil temuan dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas dapat dikemukakan bahwa “Penerapan metode permainan kartu bilangan dapat meningkatkan keaktifan pembelajaran matematika pada siswa kelas II SDN 15 Bentarat, Bengkayang”. Peningkatan keaktifan dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Aktivitas siswa aspek bertanya siklus I dan siklus II peningkatannya sebesar 5,8% (2) Aktivitas siswa pada aspek menjawab pertanyaan meningkat pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 5,9% (3) Aktivitas siswa pada aspek mengemukakan pendapat siklus I dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 5,9% (4) Aktivitas siswa aspek melaksanakan tugas pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 17,6%. Disamping itu hasil belajar juga menunjukkan adanya peningkatan dari nilai rata-rata, pada siklus I nilai rata-rata siswa 56,18 dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 62,65 peningkatannya sebesar 6,47.

SARAN

Bertitik tolak dari kesimpulan hasil peneliti sampaikan, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut : (1) Metode permainan kartu bilangan

merupakan salah satu alternatif yang bisa dikembangkan untuk mengatasi masalah lemahnya keaktifan, pemahaman, dan hasil belajar siswa tentang matematika di kelas II SDN 15 Bentarat, Bengkayang (2) Perlu adanya respon positif dari pihak sekolah, misalnya Kepala sekolah dan urusan kurikulum agar penerapan metode permainan kartu bilangan dapat terus ditingkatkan (3) Dalam setiap pembelajaran hendaknya menggunakan penguatan yang bervariasi dan lebih memotivasi siswa, sehingga siswa tidak mudah jenuh di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, Nyimas dkk. 2007. Pengembangan Pembelajaran Matematika SD. Jakarta: Depdiknas
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar. Jakarta
- Estiningsih. 1994. Landasan teknik Pengajaran Hitung SD. Yogyakarta : PPPG Matematika
- Iskandar. 2009 pendidikan Tindakan Kelas. Cipayung : Gaung Persada Pers Karso, dkk 2001. Pendidikan Matematika 1. Jakarta : Universitas terbuka.
- Munib, Achmad, dkk. 2004 Pengantar Ilmu Pendidikan. Semarang : UPT MKK UNNES
- Hadari Nawawi. 2005. Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta : Gadjah Mada Erlangga.
- Prasetya, dkk 1996. Teori Belajar, Motivasi dan Keterampilan Mengajar. Jakarta : Universitas Terbuka
- Lexy J. Moleong. 2000. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Simanjuntak Lisnawaty, dkk. 1992. Metode Mengajar Matematika. Rineka Cipta, Jakarta
- Anonim. 1995. Metodik Khusus Pengajaran Penggunaan Berhitung di SD. Jakarta : Depdikbud
- Susilo. 2007. Panduan Tindakan Kelas. Yogyakarta : Artika Maya